
1.

Revisión de los Game Studies desde la estética del formalismo y el romanticismo

Game Studies Review from the Aesthetics of Formalism
and Romanticism

Alejandro Lozano

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 1-24. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License ([http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/ 2.5/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/)).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

RESUMEN

El objetivo principal de este artículo es explorar, desde la estética y la teoría de las artes, un corpus de planteamientos teóricos y prácticas que han aparecido entre las décadas de los 2000 y los 2010. En este sentido, lo que propongo es una relectura de las fuentes seleccionadas desde la óptica de dichas estéticas. Ambas corrientes pueden ayudarnos a explorar conexiones entre fuentes

2 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

que han contribuido de manera determinante a conformar la fisionomía de los Game Studies dentro de las cuestiones de índole más humanística.

Palabras clave

estética, arte, videojuego, formalismo, romanticismo

ABSTRACT

This article explores a selection of theories and practices related to *Game Studies* that appeared between the decades of 2000 and 2010 from the point of view of Aesthetics and Art Theory. I propose an interpretation of the selected sources as either ludo-formalist or ludo-romantic. Both aesthetics are helpful to trace similarities among texts and video games that have contributed to shaping central concepts and topics for humanist and liberal arts-oriented approaches to *Game Studies*.

Keywords

aesthetics, art, video game, formalism, romanticism

EL VIDEOJUEGO COMO UN OBJETO DE INTERÉS ESTÉTICO

La consolidación de una comunidad de *Game Studies* española, refrendada por hitos como la creación del capítulo español de la DiGRA, coincide con el comienzo de la tercera década de la disciplina si tomamos como referencia la publicación del primer volumen de la revista homónima¹. Dada la llamada de DiGRA

1. <http://gamestudies.org/>

Spain '21 a cartografiar el estado de los *Game Studies* en España, propongo explorar cómo se ha desarrollado la relación entre esta disciplina y la Estética y la Teoría de las Artes entre las décadas de los 2000 y los 2010.

Este artículo examina un *corpus* de fuentes que vinculan, de manera directa o indirecta, temas de Estética y *Game Studies*. En este sentido, no puedo formular una hipótesis de trabajo más allá de constatar el intenso y fértil diálogo que han entablado ambas disciplinas en los últimos años. Sin embargo, sí puedo justificar la pertinencia de esta aportación en virtud de la abrumadora cantidad de temas que se han discutido en este periodo de tiempo.

El interés por aspectos filosóficos y estéticos del juego viene de antiguo y lo encontramos en referentes ya considerados como clásicos (Caillois 2001; Huizinga 2012; Suits 2005). Esta atracción ha aumentado debido a la consolidación de los videojuegos como industria y como cultura. En este sentido, en los últimos años hemos presenciado una incursión definitiva de la teoría estética en el estudio académico de los videojuegos. Algunas investigaciones han abordado de manera directa un repertorio de temas tradicionales de Estética a propósito de este nuevo medio, como las relaciones entre experiencia estética y experiencia de juego (Kirkpatrick 2015; Sánchez Coterón 2018; Upton 2015); el concepto de las categorías estéticas clásicas como lo sublime en su momento digital (Shinkle 2012; Velasco 2014); el lugar de los videojuegos en el conjunto de las artes (García Martín 2016; Lopes 2010; Schrank 2014; Sharp 2015), y fenómenos que adquieren un nuevo relieve en este medio, como la repetición (Lozano 2018; Tosca 2020), la articulación del espacio (Bonner 2020; Lozano 2021; Nitsche 2008), la dificultad (Terrasa-Torres 2021) o el fenómeno mismo de la diversión (Killbert the Kill Screen Fun Frog 2015; Sharp y Thomas 2019). Finalmente, videojuegos como *Portal* (Valve Corporation 2007) han puesto de relieve la necesidad de discutir a fondo sobre la “artificialidad” de casos concretos producidos en el medio (Burden y Gouglas 2012).

Otros trabajos se han ocupado de la problemática específica de los *Game Studies* con un enfoque que, de manera indirecta, introduce cuestiones de interés estético. En este sentido, un tema particularmente fértil ha sido el del estatus del jugador cuando interactúa con el videojuego. Parece claro que el jugador no es un espectador pasivo, sino que dispone de cierto margen de libertad debido a la intensa interactividad de este medio. En todo caso, al jugar actuamos como cómplices de la narrativa videolúdica, siendo copartícipes del desarrollo y del destino de los personajes (Juul 2013). Por otra parte, se puede discutir la implicación del jugador como participante o intérprete (*performer*) de una partida (Kania 2018), e incluso identificar situaciones límite en las que su intervención es tan mínima que se podría prescindir de su presencia (Björk y Juul 2012). En cualquier caso, es cierto que dentro de los límites de las reglas de juego pueden tener lugar procesos de toma de decisiones sumamente variados, lo que ha llevado a que se hable de los juegos como un “arte de agencia” que pone a nuestra disposición una amplia gama de posibilidades de acción (Nguyen 2020).

Ante tal diversidad de enfoques y la complejidad de sus relaciones, mi propuesta consistirá en examinar un *corpus* con la finalidad de identificar un conjunto de tópicos en torno a los que ha girado la conversación entre la Estética y los *Game Studies*. Esta selección incluye tanto fuentes teóricas que abordan de forma directa o indirecta cuestiones de Estética como videojuegos entendidos como prácticas de interés artístico. A la hora de identificar los tópicos, utilizaré dos marcos teóricos ya clásicos y ampliamente conocidos en el ámbito de la Estética y la Teoría de las Artes: el formalismo y el romanticismo. Mostraré cómo diversos temas de Estética han permeado influyentes desarrollos teóricos en *Game Studies* que se pueden interpretar bien bajo el paraguas teórico del formalismo, bien bajo el del romanticismo. Esta presencia de inquietudes familiares a la Estética ha estado presente con frecuencia en fuentes que no tratan estrictamente cuestiones de esta disciplina pero que, vistas en una luz en un caso formalista, en otro romántica, permiten explorar conexiones inéditas.

LA PROBLEMÁTICA FORMAL EN GAME STUDIES

Konrad Fiedler fue uno de los principales teóricos del formalismo artístico a finales del siglo XIX. Al comienzo de su ensayo *Sobre el juicio de las obras de arte plástico* (1876), Fiedler se lamentaba de que, “a menudo, el modo de ver y de enjuiciar a que se someten sus obras [las obras de arte plástico] muestran interés por sus aspectos inesenciales” (Fiedler 1991, p. 50). De acuerdo con su planteamiento, las artes visuales llevarían largo tiempo sido malinterpretadas por críticos que pecaban de ingenuidad en unos casos y de idealismo en otros. Los primeros buscaban en estas artes únicamente emociones fuertes, gestos conmovedores; nada decían con ello sobre la pintura, sino más bien sobre sus propios gustos. Los idealistas buscaban en la pintura y en la escultura la representación de grandes conceptos filosóficos o de fenómenos religiosos variados; nada decían con ello sobre la pintura, sino más bien sobre su corriente filosófica preferida.

Fiedler criticaba las estéticas románticas e idealistas que habían condicionado la crítica de arte durante finales del siglo XVIII y la primera mitad del XIX². En cuanto a la estética romántica, es cierto que con ella se había logrado romper con la teoría estética clásica: el artista se emancipaba de los ideales y lo religioso, y se había logrado conceder un lugar importante a la capacidad sensible, expresiva y emotiva del arte. No obstante, también era cierto que el arte romántico se regía por códigos demasiado subjetivos, y la expresión de sentimientos y emociones parecía insuficiente para aquilatar una teoría del arte bien fundamentada. Por otro lado, a Fiedler tampoco le valían los parámetros de las estéticas idealistas

2. Aunque en *Sobre el juicio de las obras de arte plástico* Fiedler se refiere de manera implícita a una crítica de arte de inspiración romántica, el referente teórico más claro de esta postura sería Dennis Diderot en sus comentarios de los Salones de París durante en segunda mitad del siglo XVIII. Es particularmente famoso aquello que Diderot demandaba a las obras de arte por encima del virtuosismo técnico: “Impresióname, sorpréndeme, destrózame; hazme vibrar, llorar, temblar, indignarme en un primer momento; recrearás mis ojos después, si puedes” (Diderot 1994, p. 134).

cuyo principal exponente se encontraba en las lecciones de estética de Hegel. Desde las coordenadas idealistas, el aspecto espiritual del arte adquiriría una importancia mucho mayor que lo que sensiblemente se percibía en la inmediatez del cuadro o de la escultura. Parecía como si la pintura fuese únicamente el lugar de manifestación sensible de la Idea y que su capacidad para concretar lo universal fuese únicamente su vara de medir.

Las aproximaciones románticas e idealistas omitían la importancia de aspectos técnicos como la naturaleza de las líneas que componen la representación, el papel del claroscuro y los colores, o la creación de distancias y espacios. Estos elementos específicos quedaban al margen para atender aspectos emotivos o abstractos en cada caso, de modo que del arte parecía importar más su capacidad conmovedora o su significado. En suma, el contexto de formalistas como Fiedler, Adolf von Hildebrand o Hans von Marees era el de una consolidación cada vez más asentada de la historia del arte como disciplina académica, con su campo y problemática propios. Fiedler consideraba que aún no se había dado con el *quid* de las artes visuales, y se esforzó por señalar qué era lo propio de ellas o, dicho de otro modo, por identificar su problemática interna.

Retengamos la coyuntura del formalismo en la teoría del arte del siglo XIX y desplacémonos al contexto de los *Game Studies*. Las dos primeras décadas de esta disciplina han estado jalonadas por esforzadas discusiones para comprender qué tenemos entre manos cuando hablamos de videojuegos.

Willumsen (2018) ha ofrecido una panorámica reciente de los diferentes matices con los que se han realizado aproximaciones a este medio en una clave formalista. En términos generales, la preocupación formalista por el *quid* de los videojuegos no es algo que deba resultar extraño: nos encontramos ante una disciplina emergente cuyo objeto de estudio ha comenzado a distinguirse claramente de otros como el cine o la literatura. Al estar necesariamente formados en ámbitos ajenos al videojuego, los

primeros teóricos de los *Game Studies* comenzaron aplicando modelos provenientes de sus disciplinas maternas. Así, hemos hablado de los videojuegos como textos en un sentido semiótico en *El lenguaje videolúdico* (Pérez Latorre 2010); de los videojuegos como teatro en *Play's the Thing* (Fernández-Vara 2009) y, por supuesto, de los videojuegos como obras de arte. Sobre esto último encontramos varios trabajos a lo largo de la década de 2010. Es imposible citarlos todos, pero destacaría *Avant-Garde Video Games* (Schrank 2014) y *Works of Game* (Sharp 2015).

En *Avant-Garde Video Games*, Brian Schrank elaboraba una idea que quiero recuperar parcialmente. Al comienzo su ensayo, Schrank dividía el denominado “arte de las vanguardias” históricas en dos conjuntos o estrategias: la vanguardia en clave formal, por un lado, y la vanguardia en clave política por otro (Schrank 2014, pp. 12-22). Lo que Schrank decía sobre el arte de vanguardia en un sentido formal es lo que podríamos aplicar a este momento formalista de los *Game Studies* que nos ha acompañado los primeros 20 años de la disciplina: “La vanguardia formal investiga las propiedades de un medio artístico y se puede identificar con la conocida máxima del ‘arte por el arte’” (Schrank 2014, p. 14).

No debe extrañarnos que Schrank regrese al concepto de las vanguardias históricas para hablar de los videojuegos. Recordemos que el formalismo estético, en la teoría, fue uno de los pilares teóricos de pintores con una clara problemática formal como Malevich y el suprematismo o Kandinsky y la abstracción. En el ámbito de los videojuegos, la teoría y la práctica también han trabado buenas relaciones, y podemos comprobarlo en videojuegos marcadamente experimentales de la década de los 2000. Me refiero a los trabajos de Julien Oliver, Cory Arcangel o el colectivo JODI. También en *The Marriage* de Rod Humble (2008), que viene acompañado de un texto-manifiesto muy revelador en el que Humble afirma querer hacer arte centrándose en los aspectos específicos del videojuego y dejando en un segundo plano cuestiones como el *look* visual³. Pienso también en un título

3. <https://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>

comercial como *Ico* (Team ICO 2001) por su reducción al mínimo de las interfaces. Estos juegos han explorado las posibilidades de la abstracción dentro del diseño de videojuegos y, en casos como el “design by subtraction” de *Ico*, han permitido sentar un precedente para títulos comerciales posteriores como *Fez*, publicado por Polytron en 2012 (González y Matas 2018, 124-131; Kumar 2011). Por último, cabe destacar el reciente caso de *Gris* (Nomada Studio y BlitWorks 2018), que se caracteriza por un apartado artístico inspirado en la pintura con acuarelas. En realidad, el estilo acuarelístico, por sí solo implementado en un videojuego, no supondría una adición relevante desde el punto de vista formal⁴. Sin embargo, la lectura de *Gris* que llevan a cabo García Catalán, Martín Núñez y Rodríguez Serrano revela las contradicciones que surgen entre diferentes componentes formales del videojuego. En este título encontramos numerosos componentes visuales y sonoros que evocan una estética melancólica canónica, pero que entran en directa contradicción con ciertas exigencias del medio videolúdico, como la necesidad de una acción enfocada a la consecución de fines concretos: “La experiencia de la melancolía demanda caída, errancia, deambular y furia; y el videojuego como medio demanda justo lo contrario al jugador” (García-Catalán et al. 2021, p. 7).

Un año después de *Video Games as Avant-Garde*, John Sharp publicaba *Works of Game* (2015) y establecía una triple tipología para escrutar las interacciones entre la esfera lúdica y la esfera del arte. Sharp distinguía entre “Game Art”, “Artgames” y “Artists Games”. Si bien este no es el lugar para comentar detenidamente estas tres categorías, sí es conveniente señalar que una de ellas, el Game Art, recogía aquellas prácticas experimentales que habían abordado, desde la práctica, lo que el formalismo de los *Game Studies* planteaba en la teoría⁵. Lo interesante de *Works of Game*,

4. Si solo fuera por emular la tradicional pintura de acuarelas, tendríamos que recordar esa “simplonería” con la que José Luis Brea calificaba el limitarse a “usar el ordenador como si fuera un pincel” (Brea 2002, pp. 5-6).

5. Sharp califica como Game Art obras de Cory Arcangel como *Super Mario Clouds* (2002), que se queda con los *sprites* de las nubes de *Super Mario Bros 3* (Nintendo

para nuestra lectura de la Estética en los *Game Studies*, es que estas prácticas formalistas representaban *solo uno* de los tres modos en que arte y juego podían cruzarse. Había otras posibilidades que escapaban a consideraciones estrictamente formales y que podrían ser exploradas desde coordenadas diferentes. Aunque este artículo no pretende realizar una nueva tipología de las relaciones entre juegos y arte, los Artgames y los Artists Games de Sharp encontrarían cierto acomodo en lo que aquí denominamos ludorromanticismo y que abordaremos en la siguiente sección.

Dentro de las consideraciones de carácter formal, merece pena dedicar un último comentario a un texto de 2019 que John Sharp publicó con David Thomas: *Fun, Taste and Games*. Se trata de un ensayo imprescindible en particular por su quinto capítulo (“The Aesthetic of Meaningful Choice”), en el que los dos autores exploran el que indudablemente ha sido el modelo más influyente de toda consideración formal sobre los videojuegos. Me refiero a aquel planteamiento que concibe a los videojuegos como un sistema y que está inspirado en la teoría de sistemas de la cibernética⁶. La idea del videojuego-sistema que intercambia *feedback* con el jugador-sistema ha dado lugar a lo que Sharp y Thomas denominan “estética de la elección significativa”. De acuerdo con este planteamiento, el funcionamiento elemental de los videojuegos consiste en la descripción de estados, desafíos y cursos de acción que el jugador puede acometer *eligiendo* una serie de posibilidades. Es en la toma de decisiones donde residiría la clave de la experiencia videolúdica. En España, un manual que ha utilizado este modelo, si bien combinándolo con otros como

1988), y también trabajos de JODI como *SOD* (2002), una versión extremadamente modificada de *Wolfenstein 3D* (Id Software 1992) que convierte la interfaz en una especie de galería de formas geométricas.

6. El influjo de la teoría de sistemas de la cibernética (en particular los trabajos que se presentaron en el marco de las Conferencias Macy entre 1946 y 1953) va más allá de los videojuegos y se extiende a la cultura digital contemporánea. Sobre ello, son especialmente interesantes los análisis de Turner (2006) y Hayles (1999), ya que permiten integrar la cultura de los videojuegos en el contexto más amplio de la digitalización de las sociedades desarrolladas durante las últimas décadas del siglo XX.

la teoría narrativa, es *Libertad dirigida* (Navarro Remesal 2016). En ella, Remesal distingue entre un “entorno” o “sistema exterior” (pp. 38-57) y un “sistema central” (pp. 58-97) para desarrollar una teoría comprensiva del videojuego como productor de sentido.

Cuál sea la problemática interna, es decir, formal, de los videojuegos, es una cuestión abierta, pero a comienzos de la década de 2020 encontramos en un momento en el que hemos llegado a situaciones límite tanto en la teoría como en las prácticas. Ya hemos mencionado algunas de las prácticas, pero la teoría no se queda atrás. Las consideraciones formales en torno a los videojuegos han dado lugar a una búsqueda de los elementos fundamentales de su alquimia, y la literatura más reciente al respecto muestra cómo esta búsqueda persiste y sigue generando hallazgos interesantes. Lo cierto es que los esfuerzos por definir y acotar nuestro objeto de estudio son arduos y no han terminado de agotar el vasto panorama de lo videolúdico, pero podemos encontrar en estéticas formalistas previas, como las de las vanguardias históricas, cuál puede ser su alcance.

CRUCES ENTRE ROMANTICISMO Y GAME STUDIES A PROPÓSITO DE LA PLAYFULNESS

Ya hemos comentado cómo, en el contexto de la teoría de las artes visuales, el formalismo se articuló como una reacción ante las críticas de arte de inspiración romántica e idealista. Esta situación no se da de la misma manera en el marco los *Game Studies*, ya que en él conviven sin fricciones esfuerzos formales con teorías de marcada inspiración romántica. Pero ¿se puede hablar un romanticismo en *Game Studies*? ¿De algo así como un ludorromanticismo? Comenzaré citando un pasaje de *Play Matters*: “La mía es una teoría romántica (o retórica) del juego, basada en la idea de creatividad y expresión que se ha desarrollado en el contexto altamente postromántico de comienzos del siglo XXI” (Sicart 2014, p. 5). La deuda con lo romántico es explícita en este ensayo, pero, además, Miguel Sicart enfatiza en las líneas

citadas aspectos del juego como la creatividad y la expresión. La idea de lo lúdico como *modo de expresión creativa* en las sociedades del siglo XXI conecta con la idea del lenguaje como *modo de expresión creativa* en la poesía del romanticismo alemán temprano⁷.

Poesía y juego estaban extremadamente próximos en el *Frühromantik*. No extraña que, en *Homo Ludens*, Huizinga afirmase de la corriente romántica que fue una de las que con más fuerza introdujo un estilo lúdico en la cultura moderna europea (Huizinga 2012, pp. 239-240). También Friedrich Schlegel, en su *Diálogo sobre la poesía* de 1800, hacía explícitas las relaciones entre poesía, juego y arte romántico: “Todos los juegos sagrados del arte son sólo lejanas imitaciones del infinito juego del mundo, de la obra de arte que eternamente se forma a sí misma” (Schlegel 1994, p. 127). Schlegel afirma aquí que hay juego en las artes y, más importante aún, hay juego en el mundo. En la estética del *Frühromantik*, el poeta articula en el lenguaje un juego que resuena con el juego del mundo, y con ello genera un refugio frente a una cultura y una sociedad (la de aquel siglo) marcada por la racionalidad, la instrumentalización de la vida y la aniquilación de la expresión individual.

Retengamos este fragmento de Schlegel y regresemos a la década de 2010. La *playfulness*, aún no traducida correctamente al español, se sitúa desde el ensayo de Sicart como un “modo de ser en el mundo” (Sicart 2014, p. 5). La *playfulness*, entendida como modo de contestación frente a un mundo implacablemente racionalizado e instrumental del capitalismo avanzado, se ha convertido en otro de los grandes temas de los *Game Studies* durante la década de 2010, si bien apunta más a la dimensión del “play” que a la esfera de los juegos concretos (*games*).

7. Para nuestra delimitación del romanticismo alemán temprano seguimos la caracterización de Frederick Beiser. Nos centramos especialmente en lo que se conoce como *Frühromantik* y que se gesta a caballo de las ciudades de Jena y Berlín entre 1797 y 1801 (Beiser 2003, 7).

Play Matters supuso una de las primeras aproximaciones de Sicart al fenómeno de la *Playfulness*, pero su trabajo reciente ha continuado profundizando en la significación de lo lúdico para la cultura contemporánea. En su definición del “playful capitalism”, que podríamos traducir como ludocapitalismo, “el capitalismo asimila la actividad de jugar para crear nuevas formas de extracción y explotación del valor” (Sicart 2021, p. 3). Siguiendo una lógica instrumental, el ludocapitalismo se apropiaría de los valores genuinos de lo lúdico para aprovecharlos en términos de rendimiento y generación de beneficios. El juego pasaría a formar parte de los rígidos y complejos engranajes de la lógica económica contemporánea, perdiendo toda frescura y espontaneidad. Este escenario invertiría los valores característicos de lo lúdico, que Sicart define en *Play Matters* como “disruptivo”, “autotélico” y “personal” (Sicart 2014, pp. 1-18).

El análisis de Sicart acerca del ludocapitalismo encuentra paralelismos con el diagnóstico romántico de la cultura fragmentada de finales del siglo XVIII y comienzos del XIX. El contexto europeo del romanticismo alemán temprano estaba marcado por el devenir de la Revolución francesa en el régimen del Terror jacobino de 1793. Los jóvenes poetas y filósofos del *Frühromantik* estaban directamente influidos por autores como Friedrich Schiller, que daba clases en Jena en aquellos años. En sus *Cartas sobre la educación estética de la humanidad* de 1795, Schiller tenía en mente el desenlace de la Revolución francesa cuando hablaba de “las infecciones y miserias de la sociedad” (Schiller 2018, p. 23). Se trataba de una consecuencia de la cultura fracturada de la modernidad, que imposibilitaba todo desarrollo orgánico del intelecto y la sensibilidad. La “Ilustración del entendimiento”, por utilizar una conocida expresión de Schiller, se había olvidado de llevar a cabo una educación del sentimiento. La consecuencia era una sociedad disfuncional, compuesta por individuos motivados únicamente por fines egoístas que se apropiarían de cualquier gran ideal que jugase en beneficio de sus intereses privados.

El rechazo a una sociedad cuyo sistema de valores sentían como ajeno y opresor; la evasión fantasiosa a tiempos pasados, y la idea de experimentar la vida de acuerdo con valores literarios no eran solamente mecanismos de evasión de la realidad de los jóvenes románticos alemanes, sino que encerraban la capacidad de transformar el mundo. En uno de sus aforismos decía Novalis, pensando en la sensibilidad de los artistas románticos, que “nos encontramos en una misión. Estamos llamados a formar la tierra” (Novalis 2007, p. 206). En *El más antiguo programa sistemático del idealismo alemán*, compuesto conjuntamente por los jóvenes Hölderlin, Schelling y Hegel entre 1796 y 1797, se afirmaba que, con la recuperación de la belleza como el gran ideal platónico, “la poesía recibiría una mayor dignidad y de esta manera finalmente llegaría a ser de nuevo lo que era en un principio: maestra de la humanidad” (Hölderlin *et al.* 1995, pp. 118-119).

En las teorías de corte ludorromántico, la *playfulness* adquiere un rol semejante al de la poesía. El juego puede insertarse en el tejido cotidiano de la vida individual y social con una finalidad emancipadora o, cuando menos, con la capacidad de afrontar problemas y contradicciones de la lógica capitalista contemporánea. Por expresarlo en una terminología conocida en *Game Studies*: así como el círculo mágico del juego no es impermeable al influjo del exterior (Consalvo 2009), tampoco las artes alejaban al poeta romántico del mundo, sino que ofrecían la posibilidad de redescubrirlo y transformarlo.

Aunque la filosofía del juego de Sicart es un referente principal para el estudio de la *playfulness*, su planteamiento no es el único que ha investigado las posibilidades transformadoras de lo lúdico en la actualidad. La bibliografía sobre la centralidad (y necesidad) del juego en nuestro siglo es amplia: frente a las perversiones de la gamificación “ludictadora” (Escribano 2013) que amenaza con corromper la capacidad disruptiva del juego (Bogost 2011; 2014), artistas como Eric Zimmerman hablan de la necesidad de una alfabetización lúdica para el siglo lúdico (Zimmerman 2009; 2014); el tema de la “ludificación” de la cultura fue lugar común

en la literatura de los 2000 (Combs 2000; Raessens 2006; Stenros et al. 2007) y ha continuado en los 2010 (Frissen et al. 2015; Raessens 2014).

La cuestión de fondo tiene que ver con una defensa del juego, que en este contexto se entiende como una actitud vital que permite redescubrir el mundo y actuar en él desde nuevas coordenadas. Ian Bogost, uno de los críticos más duros con las teorías de la gamificación corporativa, es por cierto uno de los principales referentes del procedimentalismo videolúdico, según el cual los videojuegos *expresan* todo tipo de ideas y mensajes de acuerdo con una *retórica* que se encuentra en los *procesos* que lo definen como un producto de *software* (Bogost 2007). En Bogost, el videojuego se comporta como un sistema-expresivo: los procesos incorporan, de manera implícita o explícita, un mensaje que recibimos a través nuestras posibilidades de interacción con el sistema y de los resultados a los que conducen cada una de las acciones que tomamos. La idea de que las mecánicas y dinámicas de juego permiten la articulación de discursos e ideología lleva siendo explorada desde la primera entrega de *Los Sims*, que Maxis publicó en el año 2000 (Sicart 2003), a *Night in the Woods*, desarrollado por Infinite Fall en 2017 (García Martín et al. 2020). El procedimentalismo permite acercarnos a este fenómeno con un marco teórico sólido que, además, se integra en la estética de la elección significativa que de Sharp y Thomas que hemos comentado en el apartado anterior. El alegato de Bogost contra la gamificación entendida como embustes o *bullshit* (*sic*) es una vehemente defensa de la preservación del “potencial expresivo de los videojuegos”, que, por cierto, acompaña como subtítulo a la teoría que plasmó en *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*.

Si leemos las fuentes aquí citadas en una clave ludorromántica, podemos interpretar que se está trabajando con una idea de “cultura lúdica” entendida como vía crítica, y hasta cierto punto emancipatoria, ante las aporías de nuestro tiempo. El enfoque de este planteamiento no dista demasiado de la “cultura estética” de la

que hablaba Friedrich Schiller en la décima de sus *Cartas sobre la educación estética* (Schiller 2018, p. 49); como hemos visto, hubo ya en el romanticismo una estrecha cercanía entre arte y juego.

Una última pregunta que podríamos hacernos es si hay teoría en *Game Studies* con sensibilidad romántica, ¿sucede lo mismo en las prácticas? La respuesta en este caso es indudablemente afirmativa. Si recuperamos la tipología de John Sharp en *Works of Game*, localizaríamos numerosos casos de estudio en lo que Sharp denomina Artgames. En esta categoría entrarían aquellas propuestas que entienden los juegos “como sistemas en los que el significado emerge a través de la interacción con elementos formales” (Lozano 2017). Entre otros casos, Sharp aborda allí algunos títulos de Jason Rohrer, entre ellos *Passage* (2007). *Journey* (Thatgamecompany, 2013) también es caso para considerar en este sentido. Ambos videojuegos plantean un viaje, en buena medida de aprendizaje, que utiliza el formato del videojuego para explorar grandes temas como la muerte o aquello que trasciende nuestra finitud y provoca sentimientos sublimes. También los videojuegos de Molleindustria (*McDonald’s Video Game* de 2006, *Everyday the Same Dream* de 2009) admiten una lectura en clave romántica, en el sentido de que suponen una realización práctica del proceduralismo: reconocer los códigos del lenguaje videolúdico para apropiárselos, reelaborarlos y articular un mensaje.

CONCLUSIONES

Recuperar corrientes estéticas históricas para tratar de ofrecer una lectura concreta de algunos temas y debates en *Game Studies* de los últimos años no pretende ser un capricho académico. Como he mencionado al comienzo, mi propósito ha sido reunir una serie de textos y prácticas bajo dos paraguas que podemos resumir en sendas preguntas: 1) qué sea lo característico del videojuego como medio, formato o arte (cuestiones formales), 2) y cómo lo lúdico

puede pensarse como forma de ser y expresarse en el mundo (ludorromanticismo).

Una primera conclusión tiene que ver con el hecho de que la presencia de una problemática estética no se encuentra solo en obras que podríamos considerar de estética en un sentido estricto. De haber sido más rígido en el enfoque y tema de las fuentes, el estado de la cuestión contendría no solo menos referencias, sino que varios textos protagonistas en este trabajo no aparecerían, como *Play Matters* o *Persuasive Games*.

La intención de hablar de formalismo y romanticismo en *Game Studies* tiene una segunda implicación que quisiera destacar. Por un lado, vincula la teoría estética, que surge en la modernidad occidental hace ya más de 200 años, a esta disciplina emergente que se ocupa de un medio extremadamente influyente para la cultura contemporánea. Por otro, con este diálogo me acerco a los *Game Studies* con una perspectiva teórica que goza de una dilatada y compleja tradición, lo que permite plantear a los *Game Studies* preguntas que, si bien surgieron en contextos del pasado, parecen pertinentes también hoy.

Recuperando la distinción ya comentada de Schrank entre vanguardias formales y políticas, de cara a la década de los 2020 podríamos preguntarnos lo siguiente: si en los años 2010 han tenido lugar numerosas propuestas teóricas y prácticas que cabe calificar de formalistas, ¿serán los 2020 una década para los *Game Studies* con una orientación política más acentuada? Esta cuestión no pretende afirmar que, hasta la fecha, los *Game Studies* se han mantenido ocupados con cuestiones eminentemente formales, algo que es falso y que demuestran algunas de las fuentes comentadas en este artículo; pensemos en *Fun, Taste and Games* o en *Play Matters*. La pregunta viene motivada por una serie de textos que se han publicado en los últimos años y que parecen desbordar el marco interno del estudio de los videojuegos para en su lugar explorar, desde los videojuegos, aspectos concretos de la cultura presente. Han aparecido ya textos muy interesantes en este sentido,

como *Ideological Games* (Velasco y Flores Ledesma 2020) o *Pasado interactivo* (Venegas Ramos 2020) en España, y *Against Flow* (Soderman 2021) en un contexto internacional. Si vinculamos esta cuestión con la idea de un romanticismo lúdico que hemos sugerido aquí también podríamos preguntarnos, recuperando la terminología de Schiller, si ese ideal estético-lúdico que sugiere una “república de la *playfulness*” no está exento de implicaciones problemáticas. Cabe pensar en una posible estetización que legitime precisamente esa ludictadura que señalaba Flavio Escribano. Al fin y al cabo, una defensa apasionada del juego “auténtico” no es tan distinta, en las formas, que lo que pueda proponer un sometimiento de lo lúdico a fines de otra índole, como el beneficio económico o la adhesión a discursos políticos.

BIBLIOGRAFÍA

Beiser, F. *The Romantic Imperative. The Concept of Early German Romanticism*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2003.

Björk, S., y Juul, J. “Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players”. In *Philosophy of Computer Games Conference*. Madrid. Medialab-Prado, 2012. <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>.

Bogost, I. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

Bogost, I. “Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium”. In *Ian Bogost Website* (blog). 2011. http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/.

Bogost, I. “Why Gamification is Bullshit”. In *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, edited by S. Deterding, S. Walz, pp. 65-79. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

Bonner, M., (ed.). *Game | World | Architectonics:*

18 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021.

Brea, J. L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002.

Burden, M., y S. Gouglas. "The Algorithmic Experience: Portal as Art". In *Game Studies* vol. 12, no. 2, 2012. http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience.

Caillois, R. *Man, Play and Game*. Urbana: University of Illinois Press, 2001.

Combs, J. *Play World: The Emergence of the New Ludenic Age*. Westport: Praeger, 2000.

Consalvo, M. "There Is No Magic Circle". In *Games and Culture* vol. 4, no. 4, 2009: 408-417. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>.

Diderot, D. *Escritos sobre arte*. Madrid: Siruela, 1994.

Escribano, F. "Gamificación versus ludictadura". In *Obra Digital. Revista de Comunicación* vol. 5, 2013: 58-72. DOI: <https://doi.org/10.25029/od.2013.22.5>.

Fernández-Vara, C. "Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance". In *DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009. Brunel University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>.

Fiedler, K. *Escritos sobre arte*. Madrid: Visor, 1991.

Frissen, V., S. Lammes, M. De Lange, J. De Mul, y J. Raessens,

(eds).. *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

García-Catalán, S., A. Rodríguez-Serrano, y M. Martín-Núñez. “Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en ‘Gris’”. *Artnodes* vol. 27, 2021: 1-10. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>.

García Martín, R. “La estética videolúdica desde la práctica artística”. In *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos* vol. 5, 2016: 78-91.

García Martín, R., B. Cadiñanos, J. I. San José, y R. Lara. “Night in the Woods. Precariado y capitalismo en los mundos videolúdicos”. In *Ideological Games. Videojuegos e ideología*, edited by P. Velasco, A. Flores Ledesma, 25-77. Sevilla: Héroes de Papel, 2020.

González, M., y D. Matas. *De sombras y bestias. La travesía del Team ICO*. 2.a ed. Sevilla: Héroes de Papel, 2018.

Hardenberg, F. von. “Polen”. In *Estudios sobre Fichte y otros escritos*, pp. 199-222. Madrid: Akal, 2007.

Hayles, K. *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

Hölderlin, F., G. F. W. Hegel, y F. W. J. Schelling. “El más antiguo programa sistemático del idealismo alemán”. Traducido por M. A. Vega. *Hieronymus Complutensis* vol. 1, 1995: 117-20.

Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2012.

Id Software. *Wolfenstein 3D*. [MS-DOS]. Apogee Software, 1992.

Infinite Fall. *Night in the Woods*. [Microsoft Windows]. Finji, 2017.

20 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Jason Rohrer. *The Passage*. Web. Jason Rohrer.

Juul, J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.

Kania, A. “Why gamers are not performers”. In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 76, no. 2, 2018: 187.

Killbert the Kill Screen Fun Frog. “A Special Message from Kill Screen’s Official Ombudsman”. In *Kill Screen* (blog). 2015. <https://killscreen.com/previiously/articles/special-message-kill-screens-official-ombudsman-putting-fun-back-videogames/>.

Kirkpatrick, G. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press, 2015.

Kumar, M. “How Polytron’s Fez Was Inspired By Ueda’s Ico”. In *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (blog). 2011. https://gamasutra.com/view/news/37486/How_Polytrons_Fez_Was_Inspired_By_Uedas_Ico.php.

Lopes, D. *A Philosophy of Computer Art*. London: Routledge, 2010.

Lozano, A. “Art in Play. An Interview with John Sharp about games and art”. In *First Person Scholar* (blog). 2017. <http://www.firstpersonscholar.com/art-in-play/>.

Lozano, A. “Creative Possibilities of Repetition in Videogame Aesthetics”. In *Studi Di Estetica* vol. 12, no. 3, 2018: 59-75. DOI: <https://doi.org/10.7413/18258646061>.

Lozano, A. “Móvil, situado y lúdico. El espacio en la estética tecnológica de la década de 2010”. In *De la filosofía digital a la sociedad del video-juego: Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes*, edited by G. Paredes Otero, N. Sánchez-Gey Valenzuela, pp. 186-203. Madrid: Dykinson, 2021.

- Maxis. *The Sims*. [Microsoft Windows]. Electronic Arts, 2002.
- Molleindustria. *McDonald's Video Game*. [Microsoft Windows]. Molleindustria, 2006.
- Molleindustria. *Every day the Same Dream*. [Microsoft Windows]. Molleindustria, 2009.
- Navarro Remesal, V. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.
- Nintendo EAD. *Super Mario Bros 3*. [Nintendo Entertainment System]. Nintendo, 1988.
- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*. New York: Oxford University Press, 2020.
- Nitsche, M. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- Nomada Studio y BlitWorks. *Gris*. [Microsoft Windows]. Devolver Digital, 2018.
- Pérez Latorre, O. *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes, 2012.
- Polytron. *Fez*. [Microsoft Windows]. Microsoft Studios, 2012.
- Raessens, J. "Playful Identities, or the Ludification of Culture". In *Games and Culture*, 2006: 52-57. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412005281779>.
- Raessens, J. "The Ludification of Culture". In *Rethinking gamification*, edited by M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape, pp. 71-90. Lüneburg: Meson Press, 2014.
- Rod Humble. 2008. *The Marriage*. Web. Rod Humble, 2008.
- Sánchez Coterón, L. "Videojuegos y estética multimodal". In

22 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación vol. 15, 2018: 113-25.

Schiller, F. *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. Barcelona: Acantilado, 2018.

Schlegel, F. *Poesía y filosofía*. Madrid: Alianza, 1994.

Schrank, B. *Avant-Garde Videogames: Playing with Technoculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014

Sharp, J. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Sharp, J., y D. Thomas. *Fun, Taste, & Games. An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playfu*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2019.

Shinkle, E. «Videogames and the Digital Sublime». In *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect and Technological Change*, edited by A. Karatzogianni, A. Kuntsman, pp. 94-108. London: Palgrave Macmillan, 2012. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230391345_6.

Sicart, M. “Family Values: Ideology, Computer Games & Sims”. In *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up 2*, 2003. <http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>.

Sicart, M. *Play Matters*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

Sicart, M. “Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital”. In *Revista Contracampo* vol. 40, no. 2, 2021. <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50103>.

Soderman, B. *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2021.

Stenros, J., M. Montola, y F. Mäyrä. “Pervasive Games in Ludic Society”. In *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play*, pp. 30-37. New York: ACM, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1145/1328202.1328209>.

Suits, B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, 2005.

Team ICO. *Ico*. [PlayStation 2]. Sony Computer Entertainment, 2001.

Thatgamecompany. *Journey*. [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment, 2013.

Terrasa-Torres, M. “Difficulty as Aesthetic: An Investigation of the Expressiveness of Challenge in Digital Games”. In *Acta Ludologica* vol. 4, no. 1, 2021: 94-111.

Tosca, S. “Replaying the Endless Loop”. In *Qualitative Inquiry*, vol. 27, no.7, 2021: 905-913. DOI: <https://doi.org/10.1177/1077800420960143>

Turner, F. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

Upton, B. *The Aesthetic of Play*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Valve Corporation. *Portal*. [Microsoft Windows]. Valve Corporation, 2007.

Velasco, P. “La estética de lo sublime en el survival horror. El caso de Silent Hill”. In *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos* vol. 2, 2014: 35-49.

Velasco, P, y A. Flores Ledesma (eds). *Ideological Games. Videojuegos e Ideología*. Sevilla: Héros de Papel, 2020.

24 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Venegas Ramos, A. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Bilbao: Sans Soleil, 2020.

Willumsen, Ea C. “The Form of Game Formalism”. In *Media and Communication*, vol. 6, no. 2, 2018: 137-44. DOI: <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1321>.

Zimmerman, E. “Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century”. In *The Video Game Theory Reader vol. 2*, edited by B. Perron, M. Wolf, pp. 23-31. New York: Routledge, 2009.

Zimmerman, E. “Manifiesto for a Ludic Century”. In *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, edited by S. Walz, S. Deterding, pp. 19-22. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.